

(工業専門課程 Tエンジニア科 (2年制) 1年次)			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
分類							講義	演習	実験・実習・実技
必修	選択必修	自由選択							
○			キャリアデザインⅠA	学校生活を有意義に過ごすために必要なスケジュール管理、級友同士の輪作り、協働しながら学び合う雰囲気醸成する。	1前	51	○	△	
○			DTP実習ⅠA	グラフィックデザインツールの基本操作を学び、演習によるデザイン制作を行う。	1前	103	△	○	
○			写真基礎	写真撮影するにあたってのカメラの基本操作・F値(絞り)・シャッタースピード・ISO感度について基礎を身につけます。	1前	35	△	○	
○			ドローイングⅠA	物体や対象の構造やバランスを理解し、立体物を平面に描写する基礎技術を身につけます。	1前	40	△	○	
○			ITリテラシーⅠ	創作活動で必須となる「法規」や「モラル」の学習を通して、実務での適切な行動や判断の土台となる「情報活用力」を身に付ける。	1前	70	○	△	
○			WebデザインⅠ	Webデザイナーになるために必要なhtml, cssで作やすいデザインの制作・webサイトを見るユーザーが分かりやすいデザインの制作知識とhtml, cssで作るwebサイトのデザイン・ノーコードで作るwebサイトのデザイン2パターンwebサイトのデザインが学習できる。	1通	52	△	○	
○			WebコーディングⅠ	Webコーダー・Webデザイナーになるために必要なHTMLの知識・CSS知識・レスポンスの知識を学習します。	1通	68	△	○	
○			動画撮影Ⅰ	カメラワークやクロマキー合成、絵コンテ作成等の映像撮影に関する基本的な知識、技術を身に付ける。	1通	36	△	○	△
○			動画編集Ⅰ	映像編集ソフトの基本的な操作と表現方法を学習し、思い描いたイメージを映像表現として具現化できる技術を身に付ける。	1通	52	△	○	△
○			デザイン思考	デザイン思考教育を踏まえたキャリア学習。またレイアウトの法則や視認性などのデザインの基礎を学習する。	1通	50	○	△	
○			ビジネスマナー	社会に出る前準備として、必要となる基本的なマナー(ビジネスマナー)を習得する。	1通	30	○	△	
○			志学Ⅰ	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間性)であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1通	25	○	△	
○			キャリアデザインⅠB	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	1後	89	○	△	
○			DTP実習ⅠB	Illustrator、Photoshopを駆使しオリジナル作品を制作する。	1後	30	△	○	
○			ドローイングⅠB	キャラクター作りの基礎技術の習得及び各種透視図法や遠近法を学習する事で、空間把握能力の強化と表現の幅を広げる。	1後	47	△	○	
○			色彩	各種ビジュアル表現で重要視される「色彩理論」を学習し、目的に応じた効果的な作品作りへと反映させる。	1後	38	○	△	
○			修了制作	webデザインの授業でも使用したノーコードでWebサイトを作成できるSTUDIOを活用し、テンプレートを使用して1年生全科目で制作した作品を収めたポートフォリオサイトを制作。	1後	68		△	○
合計				単位時間	884 時間				

(工業専門課程 Tエンジニア科 (2年制) 2年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択					講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			キャリアデザインⅡA	業界研究や企業研究を基に、各学生の希望職種に応じた就職活動を進める。	2前	37	○	△	△
○			Web制作Ⅱ	レスポンスWebデザイン及びランディングページの作成を行い、より実践的な知識・技術を学習する。	2前	86	△	△	○
○			商業デザインA	他学科とのコラボ制作、販促コンペへの挑戦など、クライアントを想定したチーム制作を学習する。	2前	62	△	△	○
○			レイアウトデザインⅡA	クライアントの依頼通りにターゲット・ブランドイメージを守りつつ、情報が整理されてわかりやすいレイアウトのデザインを学習します。	2前	30	△	○	△
○			WebデザインⅡ	SNS広告の分析からデザイン制作、配信、そして結果の分析までを一連のフローを通し、SNS運用・SNS広告のデジタルマーケティングを学習します。	2前	47	△	△	○
○			作品制作Ⅱ	1年生と合同のデザインキャンプを通しチーム体制の動きとディレクション力を養う。	2前	48	△	△	○
○			ITリテラシー実習	社会で必須となる「表計算ソフト」の操作方法や著作権に関する「法規・モラル」などの「情報活用力」を身に付ける。	2前	95	○	△	
○			映像制作ⅡA	アニメ制作や実写合成、エフェクト効果などの技術・知識を学習する事で映像表現の幅を広げる。	2前	48	△	△	○
○			志学Ⅱ	「就労意欲」の向上と「志」の育みを目的に、社会から必要とされる「永久戦力」となる為の準備を整える。	2前	20	○	△	
	○ 選1		キャリアデザインⅡB	業界研究や企業研究を基に、各学生の希望職種に応じたキャリアを考察する。	2後	79	○	△	
	○ 選1		商業デザインB	他学科とのコラボ制作などクライアントを想定したチーム制作を学習する。	2後	36		△	○
	○ 選1		レイアウトデザインⅡB	クライアントの依頼通りにターゲット・ブランドイメージを守りつつ、情報が整理されてわかりやすいレイアウトのデザインを学習します。	2後	47		○	△
	○ 選1		映像制作ⅡB	動画フォーマットや視聴デバイスの特性を学習し、実務を想定した実践的な映像制作を行う。	2後	40		△	○
	○ 選1		卒業制作	個人またはチームで課題を定義し、これまでに学んだ知識・技術を用いて、成果物を作成する。	2後	141		△	○
	○ 選2		企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	2後	343			○
合計				単位時間		816	時間		

選択1、選択2のいずれかを選択